

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Aksara Sunda merupakan bentuk tulisan dari bahasa Sunda yang berasal dari Jawa Barat. Aksara yang telah lama digunakan oleh masyarakat Sunda tersebut termasuk dalam bagian kekayaan kesusastraan dan budaya Indonesia. Namun pada saat ini, masyarakat Sunda mulai mengabaikannya dikarenakan penggunaan huruf latin yang lebih sering pada kesehariannya. Terlebih lagi bagi para generasi muda. Walaupun telah ada kebijakan dalam melestarikan aksara Sunda oleh pemerintahan daerah kota Bandung, sikap yang berasal dari tiap individu masih lemah. Media pembelajaran aksara Sunda juga terhitung masih belum efektif dalam segi jumlah dan visual yang menarik bagi siswa.

Berlandaskan dari hasil pengumpulan data melalui kuesioner, wawancara, dan *focus group discussion*, dapat diperoleh bahwa masih banyak siswa SMP yang masih kesusahan dalam mempelajari aksara Sunda. Baik dari faktor materi ataupun media yang digunakan saat belajar. Terdapat juga sikap siswa yang kurang tertarik mengenal lebih lanjut terhadap aksara Sunda. Maka dari itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat mengajarkan, mendekatkan, dan menarik perhatian siswa. Melalui media permainan, diharapkan agar siswa SMP di kota Bandung dapat menumbuhkan minat tinggi terhadap aksara Sunda.

Penulis menggunakan tahapan perancangan permainan kartu menurut *Joe Slack* (2017) dengan menjalani 5 tahapan. Pada tahapan pertama, penulis melakukan pengumpulan data beserta melakukan *mind mapping*, penentuan *big idea*, dan membuat *moodboard*. *Enlightening culture in a flash* merupakan *big idea* dari perancangan Geprak. Setelah melewati tahap tersebut, perancangan mekanisme permainan ditentukan pada tahap *mindset*. Dalam tahap ketiga, penulis membuat *user journey map* untuk memperkirakan keadaan pemain sebelum dan setelah memainkan permainan. Penentuan nama identitas permainan

juga dilaksanakan pada tahapan ketiga. Nama yang digunakan dalam perancangan permainan adalah Geprak, sebuah bunyi yang dihasilkan dari tangan yang memukul suatu permukaan.

Penulis melanjutkan dengan membuat desain awal kartu untuk menemukan *format* kartu yang paling cocok. Kumpulan kata-kata bahasa Sunda lalu dikelompokkan menurut jenis aksara yang dipakai. Pelaksanaan *play testing* dilakukan untuk melihat alur cara bermain serta mekanisme permainan secara keseluruhan. Dengan adanya *flowchart*, alur permainan dapat diuraikan dan dijelaskan per langkah dengan ringkas. Setelah tahap keempat tersebut, proses perancangan dilanjutkan ke tahapan terakhir yaitu *finishing your game*. Pada tahap tersebut, penentuan jenis tipografi, palet warna, logo, desain kartu gambar, kartu Rarangkén, serta kartu aksara Ngalagena dirancang.

Ketika hampir semua rancangan utama telah dihasilkan, *user testing* diadakan melalui adanya *alpha test* dan *beta test*. Pada akhir *alpha test*, penulis memperoleh beberapa masukan terhadap visual maupun mekanisme Geprak. Perbaikan dalam logo, ilustrasi *border* kartu gambar, ukuran Rarangkén, hingga penambahan buku panduan dilakukan untuk meningkatkan pengertian dan visual dari permainan. *User testing* diakhiri dengan melakukan percobaan bermain langsung pada target perancangan ketika *beta test*. Setelah melihat cara pemain memainkan permainan dan telah mendapatkan beberapa penilaian saat melakukan *focus group discussion*, mekanisme Geprak sudah cukup baik dan permainan sudah mudah dipahami. Segi visual dari hasil final setiap aset dan media juga sudah baik serta memiliki desain yang ceria. Alur permainan pun sudah dapat dimainkan dengan lancar dan menyenangkan.

5.2 Saran

Dalam proses pembuatan laporan hingga karya, penulis mendapatkan beberapa pelajaran dan masukan bagi yang ingin membuat perancangan serupa. Melakukan suatu pekerjaan tidak harus selalu sendiri. Dengan bantuan dan pendapat orang lain terutama teman yang akan selalu mendukung dan menemani ketika melalui hambatan saat pengerjaan sangat penting. Tiap proses dalam

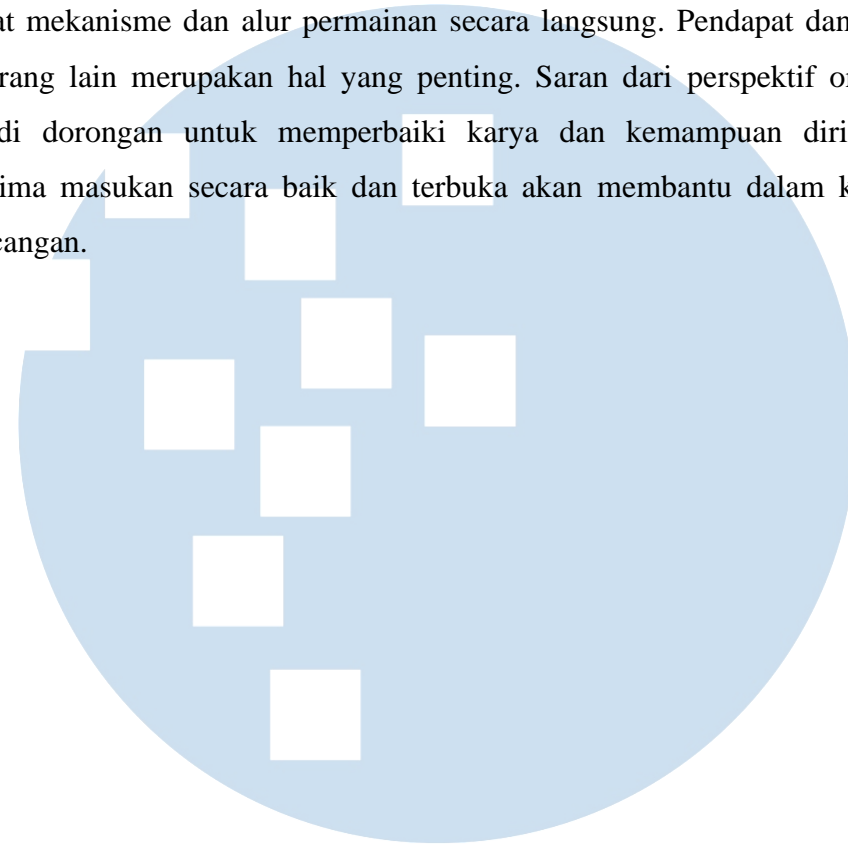
mengerjakan laporan maupun karya akan menggunakan banyak waktu, maka dari itu alangkah baiknya untuk menata waktu dengan baik. Baik itu dalam mencari data laporan, mencari narasumber saat pengumpulan data serta masukan, pengerjaan laporan dan karya, melakukan cetak hasil karya, hingga bimbingan bersama dosen pembimbing. Membuat tingkat prioritas selama pengerjaan dapat dilakukan agar proses pengerjaan dapat dikerjakan dengan baik dan dengan fokus yang tinggi. Maka dari itu, baik untuk menyingkirkan terlebih dahulu gangguan dari aktivitas lain yang tidak berhubungan langsung dengan proses pengerjaan agar dapat menghasilkan karya yang terbaik.

Saran ketika ingin mengambil sebuah topik untuk diangkat dalam membuat perancangan adalah dengan memiliki pengalaman langsung terhadap masalah yang diangkat agar setidaknya memiliki pemahaman dasar mengenai permasalahan yang ingin diangkat. Topik yang dibawa juga harus sesuai dengan minat yang dimiliki sehingga tiap proses pengerjaan dapat dilakukan dengan sikap yang baik dan sesuai dengan kemampuan. Pada pemilihan target perancangan juga harus ditentukan dengan matang. Sebab hal tersebut akan berdampak dari sebelum karya dirancang hingga berbentuk fisik. Ketersediaan tiap target perancangan berbeda-beda, maka dari itu harus disesuaikan dengan keadaan tiap pihak.

Tiap proses yang dilakukan ketika merancang sebuah aset desain merupakan hal yang penting untuk dilalui. Lakukan serta simpan tiap proses dengan baik dan teratur sebab dokumentasi langkah tersebut akan digunakan baik dalam laporan maupun karya. Mengetahui batas dan kemampuan diri juga merupakan hal penting. Jangan memaksakan diri jika hasil tidak sesuai dengan bayangan awal sebab kemampuan tiap orang berbeda. Gunakan keahlian masing-masing dalam mewujudkan suatu karya sehingga ciri khas dari diri sendiri akan terlihat dan dapat berujung sangat baik dibandingkan ketika ingin mengikuti kemampuan orang lain.

Dengan melakukan banyak penelitian referensi juga membantu ketika perancangan direalisasikan. Jika hendak membuat karya berupa *board game*,

sangat baik untuk mencoba bermain *board game* bersama teman-teman untuk melihat mekanisme dan alur permainan secara langsung. Pendapat dan masukan dari orang lain merupakan hal yang penting. Saran dari perspektif orang akan menjadi dorongan untuk memperbaiki karya dan kemampuan diri. Dengan menerima masukan secara baik dan terbuka akan membantu dalam kelancaran perancangan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA